



Histórico e conceitos



Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Nesta parte inicial das aulas vamos entender que, embora seja temerário fazer generalizações, a situação sociocultural vivida hoje nos oferece vários sinais de que, de fato, a *práxis* social foi reorientada (ou, está sendo reorientada). Na verdade, esse embasamento teórico tem a ver com uma necessária reflexão sobre a integração das tecnologias em todas as facetas da sociedade, mais especificamente no que diz respeito às relações entre o homem e o mundo que o cerca.

Por isso, para uma melhor compreensão do advento tecnológico como um fenômeno que está reorientando a ludicidade da dimensão humana, contextualizá-la-emos a seguir, a partir do conceito dos jogos digitais.

Os jogos Digitais e a ludicidade da dimensão humana

Atualmente, deseja-se crer que a síntese dialética entre a ludicidade e a natureza subjetiva humana se dará pelo processo de hibridização do sujeito na dimensão da vida digital. No mundo moderno, o conceito de ludicidade é visto como uma predisposição, isto é, uma ação integrada do indivíduo que possui uma manifestação com valor emocional. Dessa forma, o lúdico é visto como uma espécie de alicerce para a dimensão multifacetada da natureza humana, de maneira a compor as faculdades imaginárias dos indivíduos.



Em muitos setores significativos, sobretudo naqueles que precisam realizar negócios no âmbito digital (atualmente, quase todos,  é?), devem compreender que a era digital (ou, melhor, a transformação digital) é um âmbito de mudanças rápidas, concorrência acirrada e um ambiente dinâmico. Mas, qual é a relação entre a ludicidade e a atuação das empresas (e profissionais) no âmbito digital? Basicamente, o discurso da sociedade pós-moderna nos leva a crer que a chave para compreender a dinâmica da transformação digital (isto é, a introdução de novas tecnologias em todas as dimensões da sociedade) pode estar oculto na dimensão subjetiva do discurso sociológico da natureza humana.

Para começar, de fato, precisamos compreender que a ludicidade é um fenômeno que está enraizado na dimensão humana desde a era pré-história; época em que a espécie do gênero Homo estava fabricando ferramentas rudimentares com base na observação do mundo que o cerca.

Huizinga (1999) comenta que a lucidez da espécie Homo soube, à primeira vista, observar o âmbito que o cerca para absorver as informações do meio; assim, a ludicidade (o ato do brincar) permitiu ao homem compreender e questionar as forças que movem a natureza. Rüdiger (2002, p. 9) salienta que "engana-se quem pensa que, sendo limitada, a imaginação estaria sendo superada pela nossa capacidade de racionalização", pois o imaginário a partir da ludicidade é uma dimensão que permite a sociedade compreender as principais nuances da transformação digital.

Huizinga (1999, p. 33) comenta ainda que o jogo "é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, atividade acompanhada de um

sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser que é diferente daquela da vida cotidiana.” 

Após essa sumária apresentação, precisamos levar em consideração que os críticos mais sensatos e perspicazes observaram que a transformação digital é um âmbito que incorpora a inovação da tecnologia com a subjetividade dos indivíduos. Neste âmbito, é possível observar que, conforme se pretende mostrar, a tecnologia (incluindo o software, como os jogos digitais) está alterando todas as formas de interação social. Tais interações, posteriormente, serão discutidas pelo ponto de vista da teoria dos jogos, isto é, a ludicidade a partir da interação entre indivíduos.

Mas, antes de falarmos sobre a ludicidade na perspectiva da teoria dos jogos, ou melhor, na dimensão do desenvolvimento de uma experiência lúdica, observe o mundo à sua volta, especificamente no que diz respeito aos elementos não-humanos que exercem influência direta na ludicidade em sua vida.

A convergência dessa ideia é corroborada pelas perspectivas de Nicolaci-da-Costa e Pimentel (2011, p.10), ao salientaram que:

“O ser humano digital é reconhecido por um perfil em uma rede social, um endereço de correio eletrônico, um nickname em uma sala de bate-papo, um avatar em um mundo 3D. Cada vez menos é reconhecido por sua aparência física. Não importa o lugar físico em que o corpo reside, o ser humano digital habita comunidades virtuais e outros espaços dependendo de suas relações em rede. Está em vários espaços ao mesmo tempo, e, assim como não está mais preso ao corpo nem ao espaço físico, também não está mais preso ao tempo, pois agora se comunica e interage também de forma assíncrona.”

Observe, portanto, que o ser humano digital (incluindo o perfil do jogador em um jogo digital), é um fenômeno moderno que está reorientando a

práxis social; pois a transformação digital vai além da introdução de novas tecnologias. Dessa forma, o estudo dos jogos digitais, da ludicidade  e da teoria dos jogos trata-se de um fenômeno multifacetado que diz respeito a cinco elementos distintos:

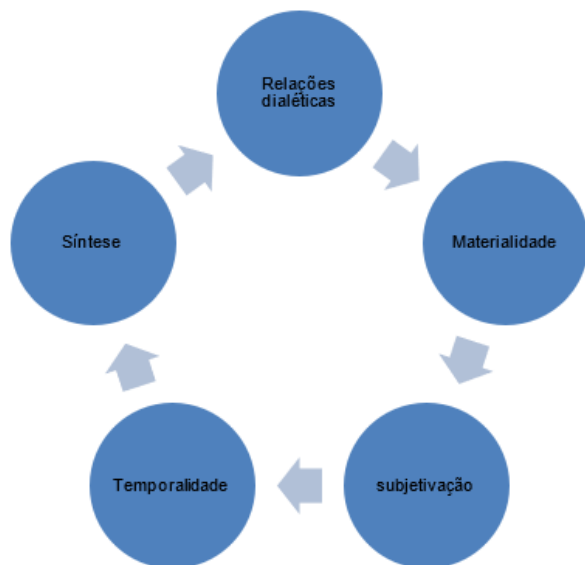


Figura 1 – Elementos da transformação digital

Embora não seja objetivo desta aula tratar a questão da transformação digital pela ótica do mercado, cabe aqui alguns esclarecimentos, já que um dos intentos da teoria dos jogos, da ludicidade e do próprio estudo dos jogos digitais é fazer frente a essa onda (isto é, a inovação tecnológica. Assim, a perspectiva geral dos cinco elementos da transformação digital, cunhada via observação da cibercultura (interações sociais dos indivíduos em um espaço eletrônico virtual) e do próprio ciberespaço (espaço eletrônico virtual para as comunicações dos indivíduos), tem a ver com a experiência lúdica dos seres humanos com o mundo ao seu redor.

Isto é, o vivenciar a tecnologia é, de fato, compreender o desconhecido e o novo a partir da observação e experimentação dos elementos não humanos (como os jogos digitais). Assim, na perspectiva do desenvolvimento dos jogos digitais, temos os elementos da transformação digital como um âmbito que descreve o sujeito como uma entidade

multifacetada, ancorada na percepção do indivíduo com os elementos que o cerca (SCHMIDT e COHEN, 2013; ROGERS, 2017).



Atividade extra

Assista ao documentário Indie game: the movie (2012). Para conhecer mais sobre o filme, acesse o trailer, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GhaT78i1x2M>

Leitura do Capítulo 1 da obra *Sistemas colaborativos para uma nova sociedade e um novo ser humano*. Disponível em: <https://sistemascolaborativos.uniriotec.br/sistemas-colaborativos-para-uma-nova-sociedade-e-um-novo-ser-humano/>

Referência Bibliográfica

HUIZINGA, J. (1999). **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo.

RÜDIGER, Francisco. **Elementos Para A Crítica Da Cibercultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2002. 

KOTLER, P.; KELLER, K. L. **Administração de marketing**: a edição do novo milênio. 15. ed. São Paulo: Pearson Universidades, 2019.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M.; PIMENTEL, M. **Sistemas colaborativos para uma nova sociedade e um novo ser humano**. In: PIMENTEL, M.; FUKS, H. (Orgs.). Sistemas colaborativos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. p. 3-15.

ROGERS, D. **Transformação Digital**: repensando o seu negócio para a era digital. Tradução: Afonso Celso da Cunha Serra. São Paulo: Autêntica Business, 2017.

SCHMIDT, E.; COHEN, J. **A nova era digital**. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

Ir para questão